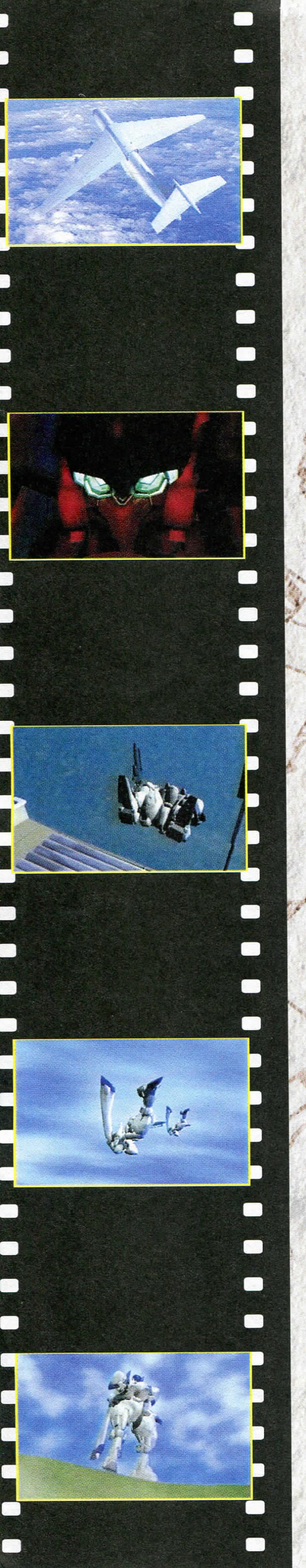

ET_MAX[奥斯丁] 扫描制作
戰略、攻擊、勝負，
只在於那一瞬的決斷！
特勤機甲隊
POWER DOLLS 2
Detachment of Limited Line Service
任務指引



你，能否改變戰局？

特勤機甲隊 POWER DoLLS 2

Detachment of Limited Line Service

目　錄

故事——POWER DOLLS的來源

西曆2455年

地球正面臨於人口過剩的危機，後來在300年前所進行的「世紀單位銀河系探查計畫」有新的發現，就是發現了一個可以適合人類生活的星球——柯姆尼（オムニ），於是地球便開始了一場大規模的移民計畫。之後過了10年的光景，由初期移民所組成的柯姆尼政府，由於因利害及感情的關係，與以前的地球政府發生了衝突，於是「第一次柯姆尼獨立戰爭」亦因此而起。在這次戰事中，物資較為不足的柯姆尼軍，利用了以往所開發惑星用的「POWER LOADER」，改裝作軍事用途，之後，一個只是由裝甲機動步兵所組成的機動特務中隊——「DoLLS」亦因此而誕生。

西曆2540年

可即時應付破壞工作、救出重要人物等，並且只由女性組成的DoLLS，由於她們的原動力，柯姆尼政府奇蹟地在這場戰事中勝出。

可是各移民心中的意識有很大的分別，於是原本只是在小都市古拿丁所發生的小規模移民爭鬥，便很快漫延至柯姆尼全星。其中一些前地球政府的軍人及移民，再加上一部份產業界的人，一起組成了一個反政府勢力茲亞斯（ジアス）。如是這在古拿丁爭鬥的一個月後，柯姆尼軍與茲亞斯軍便正式進入對峙狀態，於是在獨立戰爭後解散的DoLLS成員便再次集合。

再次披上鋼鐵戰衣的她們，能否再次戰勝敵人的反政府勢力，這就由你去決定了！



POWER DoLLS 2

Detachment of Limited Line Service

操控方法

標題畫面至作戰開始

方向掣：各項目及角色的選擇
○ 掣：各項目的決定、角色的編成・解除
×掣：各項目的取消、編成終了
△掣：編成畫面中查看選擇人物的個人情報
□掣：編成畫面中查看選擇人物的武裝選擇

作戰中

方向掣：指令選擇、地圖上指標移動
○ 掣：開啟地圖上各部隊的行動視窗
×掣：各項目的取消、改變指令視窗位置（移到副視窗）
△掣：顯示細地圖
□+方向掣：令畫面可作高速拉版
START掣：本TURN終了
L1、R1掣：立刻移向下一個部隊的所在地點

OPTION中

方向掣：各項目選擇、武器畫面回轉
○ 掣：各項目的決定、武器畫面擴大
×掣：各項目的取消、離開OPTION畫面
△+方向掣：移至武器畫面
□掣：武器畫面縮小
L1、R1掣：改變武器說明畫面的情報

特勤機甲隊——Power Dolls 2——遊戲流程

把握作戰內容→作戰立案及決定作戰方針→編成出擊隊員所屬部隊→編成出擊隊員所需裝備→出擊並進行作戰→任務完成（也有失敗的可能）

把握作戰內容

無論任何一場戰事，都不是沒有目的去戰鬥，所以把握作戰內容、敵人的兵力、自軍的兵力及任務的最終目的，都是玩戰略遊戲的首要條件。



作戰內容畫面看法

1. 作戰名稱
2. 作戰地圖
3. 戰鬥版面
4. 情報表示視窗
5. MENU AREA：內會再細分六項，分別是——A.SYSTEM（システム）：SAVE及LOAD用、B.作戰確認：再次查看有作戰內容、C.味方兵力：自軍有否支援及其有關內容、D.狀況：任務的有關情報、E.目的：作戰的具體目的、F.敵兵力：查問有關敵人的兵力、大約位置及其動向。
6. 作戰立案（請參考作戰立案畫面）
7. 編成（請參考編成畫面）

作戰立案及決定作戰方針

基本上作戰的內容及行動早已由電腦決定好，可是如果玩者認為電腦所決定的戰術有不滿的話，也可以再重新設計，可是設計後有否好處就要在正式出戰時才會知道。另外有一點要特別留意，就是電腦所提出的方案有時並不是好事的。



作戰立案及方針畫面看法

1. 該行動組的代號名
2. 該行動組的名稱
3. 該行動組的主要任務：任務有不同的設定，例如：通常降下、上空支援、對地攻擊……等。
4. 該行動組的任務說明
5. 設定項目：會根據各個版面及部隊而改變，例：侵入路線、待機地點、降下地點……等，另外亦可改變其方位及待機位置。
6. 作戰時間：可跟據各作戰技巧而改變部隊出場時間，可是留意一點，某些任務是不可以改變部隊的出場時間。
7. 付帶事項：某些部隊出場時是會有付帶條件的，例如一定要使用強襲機或攜帶某種道具，如不遵守的話便不能出戰。
8. 作戰方案決定

豆知識——降下侵入事項

某些版面中，部隊是一定要由運輸機將他們運到戰場中，而部隊是會有三種方法降落到戰場上。



1. 通常降下（使用機種：AC17強襲機、C559運輸機）

這方法基本上是可以準確地將部隊送至正確的位置，可是有一個缺點，就是飛機要以低空飛行，被敵人的攻擊擊中的機會亦會相應提高，所以若使用此方法的話，便建議用持有高守備力的機師及可作隱形飛行的AC17強襲機（只可搭載兩架POWER LOADER）。

2. 高高度降下（使用機種：C559運輸機）

與剛才所述的有少許不同，由於是從高空降下，被敵人攻擊的機會亦相對減少，可是降落時的準確度便會大大減低，另外他們是從10000米放下的，所以部隊的移動裝置受損傷的機會率亦會有少許提高。

3. CARGO BIRD 2

這是從潛艇射出類似彈道飛彈的物體，一口氣將所有POWER LOADER射至戰區中，由於導彈的巡航速度高，基本上敵人的雷達是探測不到。另外其降落準確度亦異常地高，可以一口氣立刻到敵人的所在地，可是一降落後便會立刻進行一場大規模的戰鬥，要有這樣的心理準備。

編成出擊隊員所屬部隊及所需裝備

沒有武器又怎叫作戰爭呢，這話當然是要提示每一場戰事也要有要適當的武器出去，玩者可以跟據敵人的數目、任務目的及駕駛員的能力去選擇所駕駛的機種及所用的武器。

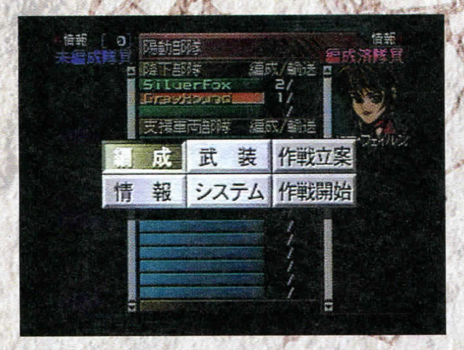
編成畫面看法及其指令解釋

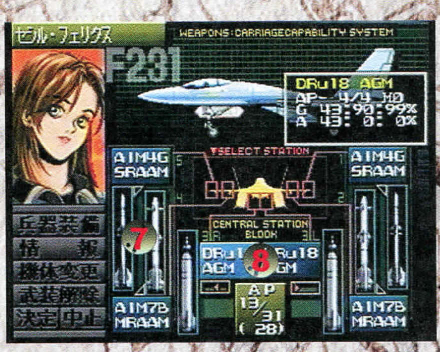
1. 編成：將人物編入執行任務的隊中，另外在表中按緊一或一掣可查看各人的機體及裝備。
2. 武裝：為人物設定其使用機體及武器，另外武裝中亦會有一齊武裝及個人武裝兩項，最好是選用個人武裝。
3. 作戰立案
4. 情報：可查看現在已設定的戰力，如：使用機體、武器一覽、後備用品一覽及個人情報。
5. SYSTEM：當然是SAVE及LOAD用
6. 作戰開始：正式出場應戰

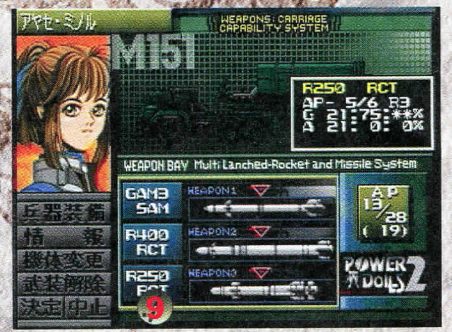
武裝畫面看法

1. 人物名及其樣貌
2. 武器裝備指令
3. 機體樣貌
4. 肩裝備
5. 後備用品放置處
6. 手持裝備
7. 翼下裝備
8. 機體下裝備
9. 砲筒裝備



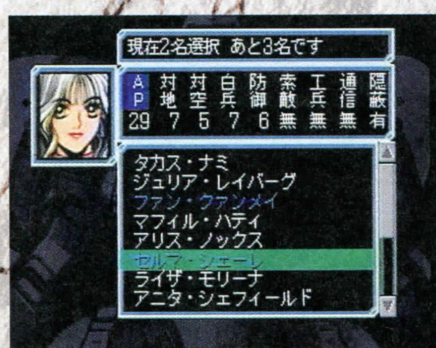






豆知識——○與×是乜？

個人能力中有各項的能力值，又有數字，又有符號，那究竟代表乜？其實在「對空、對地、白兵、防御」下面的數字是代表其能力修正值，即是話機體本身已有的能力值再加上人物本身的修正值後，機體的能力值便會增加。另外在「索敵、工兵、通信、隱蔽」的○與×，其實是表示了該人物是擁有以下能力，好像不太明吧，不如舉個例子：本身各機體已有「索敵、工兵、通信、隱蔽」四個能力，可是每一次用索敵便要用8AP，如果該人物本身已有索敵能力的話，應AP消費值便會由8變為4（8AP一4AP）。

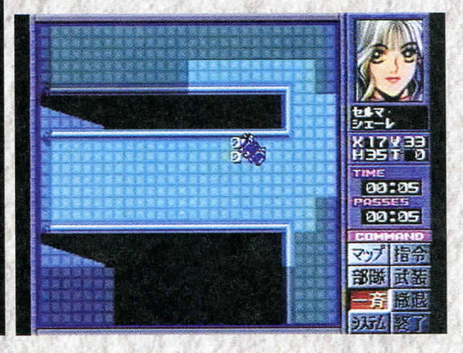


出擊並進行作戰

當一切準備好後，便正式上前線出戰，可是在戰前上並不是「盲衝衝」的便可打勝仗，也需要了解一下戰場上的狀況來好好作出對應，現在就先介紹一下其畫面看法。

戰術畫面看法

1. 人物樣貌及名稱
2. 各項地形數值：X—X座標、Y—Y座標、H—地形高低差、T—地形防禦率
3. 現在時間及已過去時間
4. 主畫面
5. 指令表
6. 現乘機種
7. 現裝備及其狀態
8. 操作指令



指令解釋

地圖（マップ）：當然是查看地圖，而地圖又分為三種，分別是全體地圖、AREA地圖及高低差地圖，全體地圖可以移動其綠框去查看其他的地方；AREA地圖可以查看各支援部隊的狀況並作出指揮；高低差地圖可查看本版的地形，用方向掣及○□可將地圖放大縮細。

指令：查看本版的作戰目的及其概要

部隊：查看現時版面上所有部隊的狀態，按○掣可立刻跳至該部隊的位置。

武裝：查看所有部隊的機體、武器等各項資料。

一齊：可令全體部隊立刻做同一的工作，選擇計有索敵及隱藏兩項。

撤退：作戰中止，如果已達成了作戰條件的話便會立刻進入下一版。

SYSTEM（システム）：說了太多次了，最後說一次，是SAVE及LOAD用。

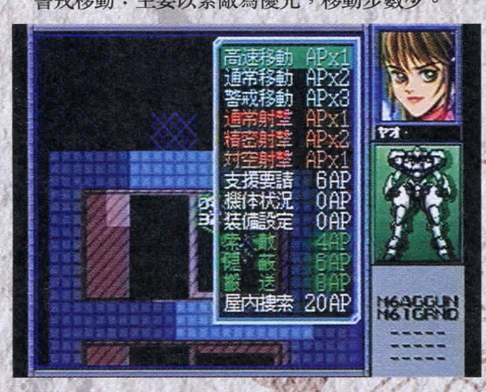
終了：跳過這一回合（TURN）





移動系指令

高速移動：放棄索敵功能，用最多步數來移動。
通常移動：以一定的速度來移動，並附有索敵功能。
警戒移動：主要以索敵為優先，移動步數少。



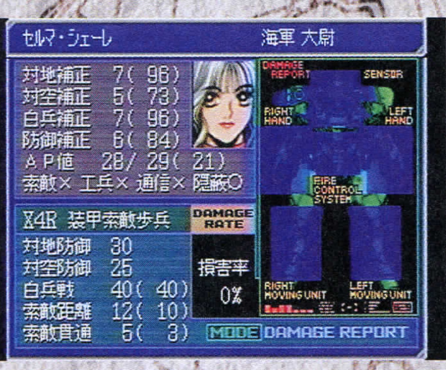
豆知識——好多英文代號，點解？

有乜點解？看下面的表咪知道囉！

代號	名稱	用語解説
AG	對地火器補正	攻擊地面上敵人時會影響其命中率
AA	對空火器補正	攻擊空中上敵人時會影響其命中率
CC	白兵戰補正	徒手攻擊敵人時對對手造成的損傷有影響
DF	防禦補正	被敵人攻擊時其回避速度有多快（徒手攻擊例外）
AP	ACTION POINT（行動）	戰鬥及移動時會自動用去，在下一個TURN會自動回復。
SCOUT (SCO)	索敵能力	使用索敵能力時所用AP減半
COVER (COV)	隱蔽能力	使用隱蔽能力時所用AP減半
COMMUNICATION (COM)	通信能力	使用支援要請時所用AP減半
ENG	工兵能力	使用搬運、爆彈裝設等工作時所用AP減半

攻擊系指令

通常射擊：對地上的敵人作出攻擊
精密射擊：同樣是對地上的敵人作出攻擊，可是其準確度是會相應提高。
對空射擊：唯一可向空中敵人攻擊的指令
支援要請：可以「CALL友」出來對付敵人，可是每次攻擊後要用1TURN回復後才可再次攻擊（支援車輛例外，但回避移動中再次要求攻擊的話，可能會被敵人攻擊），每次用支援要請便要用12AP（附通信能力者用6AP），另外有一事要特別留意的，就是這指令不是每一版也適用的。
機體狀況：查看現時機體的狀況，如受損度等……。
索敵：比起移動時作更加精密的索敵，當然其索敵範圍會更大，特別是會索敵的機體及持有SENSOR的人。
隱蔽：令機體不容易被敵人發現，當然就算是敵人也不容易攻擊到，只要不作出移動，這個狀態便會持續不斷。另外在這狀態下仍可向敵人作出攻擊、支援要請和索敵等多項功能，每次需用6AP，如有隱蔽能力者需用AP減一半。
裝備設定：可用的功能就多，包括：彈倉交換（4AP）、彈倉改變（2AP）、武器除裝（1AP）、爆彈設置（20AP／10AP）……等；不過有一點是要注意的，就是當彈藥用盡的武器棄掉（武器除裝）後，機體的AP值是會增加的。
搬送：可將在戰場上不能移動的機體搬離戰場，被搬離的機體可之後再次回到戰場中，每一次搬運需用8AP，附工兵能力者AP減一半。
故事指令：在不同的任務中會出現不同的指令，沒有固定的法則。



作戰時 1 TURN 的流程

基本上每一個TURN的5分鐘內，均以下面的流程來進行。

友軍空降→友軍砲擊支援→友軍航空支援→友軍陸戰→敵軍砲擊支援→敵軍航空支援→敵軍陸戰

當果該版沒有自走砲及飛機的話，砲擊支援及航空支援的部份便會取消。這5分鐘內可能是十分平靜，又或者是激戰連場，當然在某些作戰中過了一定時間後，另一隊人馬便會出場，所以在作戰定案中，出擊時間也是重要的一環。



豆知識——隨機應變，臨機射擊。

當自軍索敵後（當然是索敵範圍大時），有時會有敵人「矇閉閉」的走入自軍的索敵範圍內，這時自軍可以作出以下三種行動。

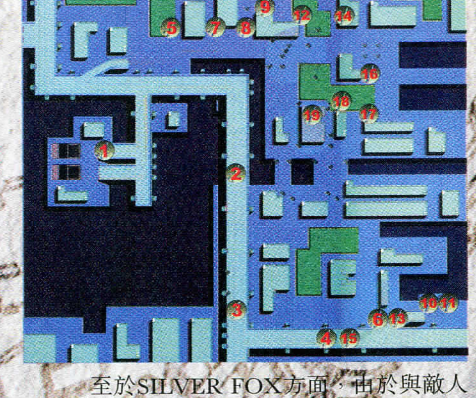
1. 不理會敵人
2. 暫看他的行動
3. 作出攻擊

當選攻擊他時，就是可以作臨機射擊，可是只是某部份武器可作臨機射擊之用，而且每個偵察得到的人只可攻擊一次。另外有一點要特別留意的，就是敵人也會有同樣的招式，如果玩者也是「矇閉閉」的走入敵軍的索敵範圍內，也會同樣被敵人攻擊。



版面介紹

遊戲開始前，第一件事當然是選出初期的五位成員，選他們的最大要點是：有索敵能力者優先，其次是對地攻擊補正，第三則是防禦。



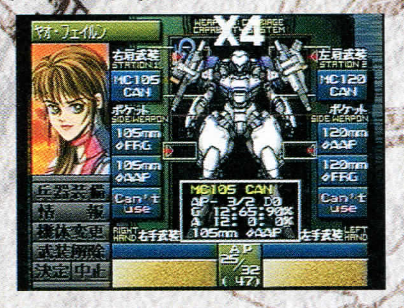
MISSION 1 —— NIGHT CRUISE

作戰方案——

00:05（GRAY HOUND）：將停於港內的巡視艇破壞（必需用TX48高性能炸藥），引開敵人的守備隊，之後再次由海旁隧道逃出戰區。

00:40（SILVER FOX）：敵人被引開後，便趁機到目標建築物取得資料，之後再次由海旁隧道逃出戰區。

可出擊機數——3



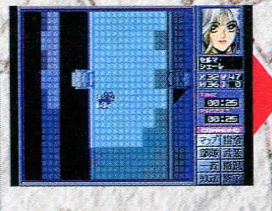
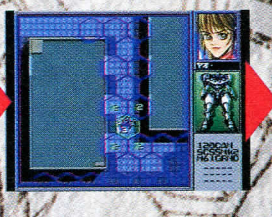
本版最好每一隊各要置一隻X4R，而且GRAY HOUND的一隊更要攜帶TX48高性能炸藥，人物分配方面，GRAY HOUND的一方最好使用X4R，乘員最好附有索敵技能，武器方面，TX48已是必要品，兩手可不必攜武器，但以防萬一，可於左肩配置120mm滑鏜砲（徹甲彈），且擺放後備徹甲彈×1及榴散彈×2。

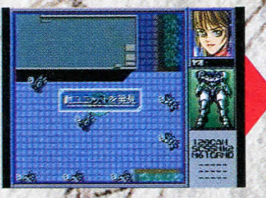
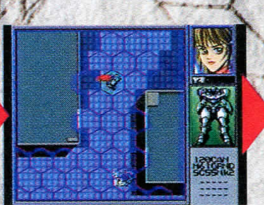
至於SILVER FOX方面，由於與敵人發生大戰的機會頗高，所以一架X4R及X4已是必要的，武器方面，手提武器仍可以不裝備，但兩肩裝備便一定要多，而且威力也要一定水準，這樣的武器只有120mm滑鏜砲所屬，最好是一枝徹甲彈和一枝榴散彈（X4），後者（X4R）則可裝備一枝徹甲彈，後備彈藥方面當然是要充足，點好裝備後，便可隨時出戰。

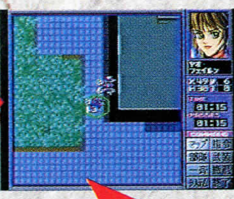
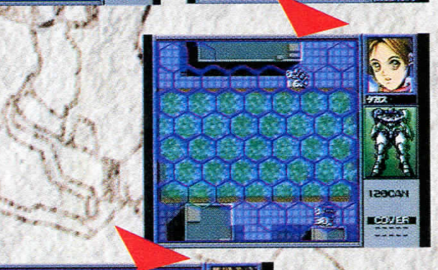
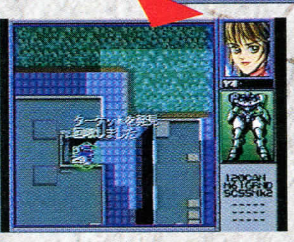
出現敵人數目

（本版敵人無增援）

敵人類別	初期機數
X4裝甲步兵	2
X4R裝甲索敵步兵	2
X4C裝甲強襲步兵	2
TS3裝甲步兵	6
TS3C裝甲強襲步兵	4
M58V主力戰車	2
M43W中型戰車	2
M3AA對空自走砲	4
M21C步兵戰鬥車	8

簡略作戰要點

1. （GRAY HOUND）出場後最好多用高速移動向停於港內的巡視艇進發
2. 到轉角位時應貼著左方的欄向下移動，以免被敵人發現。
3. 在中途，另一隊SILVER FOX（以下簡稱回收部隊）便會出場，並最好用高速移動向（5）進發。
4.向右轉後，最好在高速移動後用用「索敵」及「隱蔽」，以觀察一下敵人的動態（留意自己的AP）。
5.在此集合後，便利用建築物的角位向（7）推進。
6.在此點（天橋上「X:60 Y:61」）作一次索敵，若發現敵人（步兵戰鬥車）的話，便進行攻擊將其消滅掉。
7.一口氣衝至（8「X:36 Y:8-6」）進行索敵
8. 立刻將敵方步兵戰鬥車殲滅
9.將敵人殲滅後，便經由建築物後方向（12）進發。
10.下方的X4R走至巡視艇旁（如AP足夠的話這部份可跳過）
11.走至巡視艇上並安裝TX48高性能炸藥（裝置炸藥要用20AP，有工兵能力者用10AP），設定爆發時間於5-15分鐘之間，裝妥後便要立刻離開（回到位置6或「X:56-50 Y:64」），以免爆風傷到自機。
12.在此處索敵一次查看有否敵人（當然最好附加「隱蔽」），待下方裝設的炸藥爆炸及付近的敵人開始向下方移動後，便移至（14）並再次索敵。
13.下方的X4R當發覺開始有敵人接近時，便立刻動身用高速移動向左方逃走。
14.移向（15），另再次進行索敵。
15.得知下方沒有敵人後，便向（16）進發。
16.利用角位索敵一次「X:54 Y:16」，之後移動至（17）再度索敵一回。
17.如索到位置（19）附近有敵人的話，便從此點進行攻擊。
18.消滅敵人後，可衝至此點作一次強行索敵，之後便再次回到（17）。
19.得知無敵人後，可派另一機衝至（19）並取得目標的資料（屋內搜索需用20AP）。
20.任務完成，可按「撤退」指令跳至下一版。

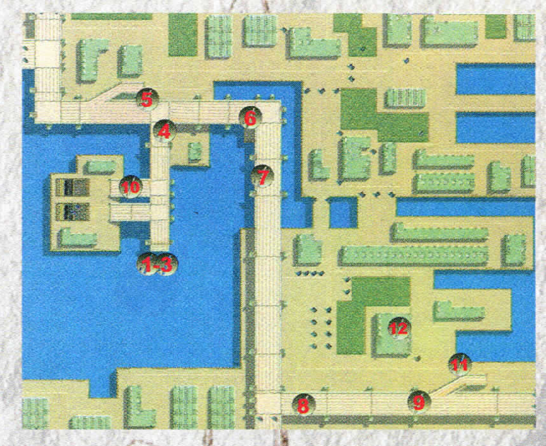
MISSION 2 —— R NIGHT CRUISE

新增戰力——

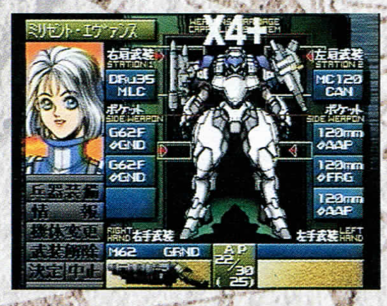
人物：エイミー・パーシング、ミリセント・エヴァンス
武器：X4+裝甲步兵、M62 GRENADE、DRu30MLC、Mk21爆彈、G62F手榴彈、G62S煙幕彈

作戰方案——

14:05（GRAY HOUND）：作先頭部隊，將部份敵人兵力殲滅後，到（12）取得疫苗的資料卡後，再次由海旁隧道逃出戰區。
14:40（SILVER FOX）：待GRAY HOUND離開戰區（4、5）後，便出來對付敵人的追蹤兵力，之後再次由海旁隧道逃出戰區。



可出擊機數——5



今版其實最重要的就是先頭部隊，所以最好將大部份兵力置於先頭部隊（GRAY HOUND）中，就算是4架也沒所謂。

今版出場的敵人眾多，所以武器方面絕不可缺少，從敵人表中看到，本版首次會有敵人的攻擊直升機出現，所以GRAY HOUND隊中最好有隊員是持有對空的武器，而本人則建議在兩台X4R中，有一台是持有DRu30MLC導彈發射台（當然是對空的才可），另外一至兩台是持有加輪炮或ASSAULT RIFLE（兩者均要手提的）至於餘下的，手提裝備可選攻擊範圍達6格的M62 GRENADE（記住是手榴彈不是煙幕彈），兩肩裝備則是105mm及120mm滑鐘炮（一支徹甲彈一支榴散彈），後備彈藥也要充裕（指105mm及120mm滑鐘砲）。

至於另一隊SILVER FOX由於只是作有限度的支援，所以裝備來說可用較為輕型且攻擊力有一點水準，而88mm速射砲就有這個好處，另外，由於這隊人被擊破的機會是較高的，所以裝備方面可不用帶太多。（除非各下將此部隊出場的時間調至「可參巧作戰立案一段」則另計，裝備方面可參巧回上文）

出現敵人數目

（本版敵人無增援）

敵人類別	初期機數
X4裝甲步兵	2
X4R裝甲索敵步兵	2
X4C裝甲強襲步兵	2
TS3裝甲步兵	6
TS3C裝甲強襲步兵	4
M58V主力戰車	2
M43W中型戰車	6
M3AA對空自走砲	4
M21C步兵戰鬥車	8
M2SC裝甲偵查車	8
HC11攻擊直升機	1

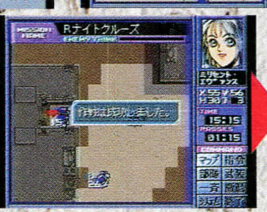










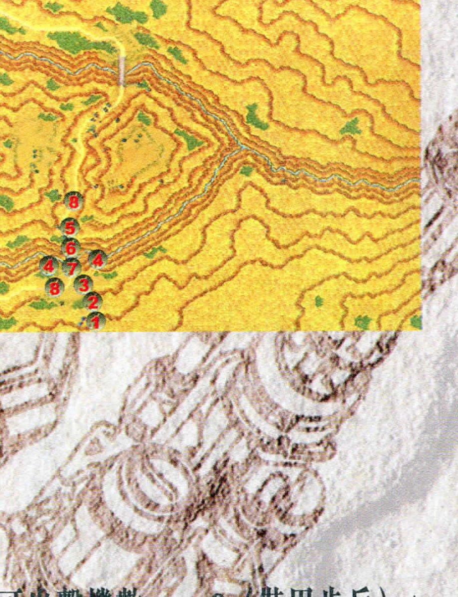




簡略作戰要點

1.開始後，派一架有對空導彈的X4R到（1），另最好有附對空裝備者同行，餘下的則可向（4）推進。
2.抵達碼頭邊（1即「X:18-21 Y:39-40」）後便站好，並使用「索敵」（非X4R可不用）和「隱蔽」，不出3個TURN後，敵直升機便會自動進入「臨機射擊」範圍內，這時當然是用導彈、加輪砲和ASSAULT RIFLE攻擊。不出3-5個TURN內，便可將敵直升機擊墜。
3.將敵直升機擊墜後，便立刻用高速移動到（4）與剛才的同伴匯合。
4.由（1）直接來到此地的一批人馬最好先利用X4R去索敵一次，「應該」會在直升機被擊落前看到敵人，之後便在此地向敵人（M2SC裝甲偵查車×3）進行攻擊。
5.將3敵人消滅後，使用X4R到此進行一次索敵，這時敵人第一批主力部隊便會全部看到，自軍可以動用全副火力去對付他們（先對付車輛之後再對付裝甲步兵），在此處由於有部份敵人是會走至一團，所以M62 GRENADE便會大派用場；另外各下也可選擇不攻擊他們，如不攻擊他們的話，便向右方走，並且要倚著下方的欄邊來走，至於會否被敵主力部隊「索到」和攻擊則不知了，因為本人是將他們全數消滅的。
6.如果是將剛才的敵人全數消滅的話，來到此處該會再遇到另一批敵人，但不用怕，很容易便可將他們殲滅的（M2SC裝甲偵查車×2、M21C步兵戰鬥車×1）。
7.與上一版一樣，來到此段直路該倚著左方欄向下走。另外若在剛才沒有消滅敵人的其中一隊主力部隊，「應該會」在此段直路中遇到（6）所提到的敵人。
8.轉角後，也應盡量倚著下方的欄來移動，避免被上方的敵人「索到」。
9.可將部X4R置於分叉路口位「X:56 Y:64」，並用「索敵」將目標（12）附近的敵人索出來（別忘了要再用「隱蔽」），當然最接近隊伍的敵人（X4裝甲步兵）便要立刻叫其他隊員去盡快殲滅掉。
10.在第一批自軍到（6-8）的時候，可說是支援部隊的SILVER FOX，便是出場的時間，他/他們會在（4或5）處遇到敵人的另一批主力部隊（即追蹤部隊），當然便是開戰，但敵人為數過多，最多只是打倒一至兩隻敵人。（如早已調動了出場時間者，此段可不用理會）
11.X4R仍留在原處，其餘的隊員則沿斜路走下去攻擊位於目標付近的另一個敵X4及X4R。（敵X4R該不會被橋上的X4R索出來）
12.衝至（12）處並將疫苗的資料卡取到手（屋內搜索：20AP），任務完成，按「撤退」跳至下一版。

MISSION 3——WIRE CUTTER



新增戰力——

人物：アヤセ・ミノル、エリオラ・イグナチェフ、セシル・フェリクス、マリー・エシコル、リサ・キム、メリサ・ラザフォード、另加遊戲開始時所選出的餘下二角色

武器：X4+C裝甲強襲步兵、DSG12MG、DRu20ATM、ARCL60mm ROCKET、DD2手榴彈、DS2煙幕彈

原作戰方案——

09:05（GRAY HOUND）：由西南面跳傘，掩護後援來破壞橋的部隊，完成任務後放棄機體自爆，並利用救援機逃離戰區。

09:10（SILVER FOX）：由西南面跳傘，在橋面設置炸藥（必需帶TX48高性能炸藥3個），完成任務後放棄機體自爆，並利用救援機逃離戰區。

09:20（METRO STRIKE）：在領空9-7上空待機（一定要F231戰鬥攻擊機），並且隨時作對地攻擊支援，滯空時間為40分鐘。

09:30（HORNET STING）：在領空8-8上空作對空支援，滯空時間為40分鐘。

09:30（BLUE WOLF）：在目標點ECHO作高高度跳傘（一定要用C559運輸機），令地上部隊能設置炸藥於橋面（必需帶TX48高性能炸藥3個），完成任務後放棄機體自爆，並利用救援機逃離戰區。

09:35（EAGLE CLAW）：在領空8-8上空待機（一定要F231戰鬥攻擊機），並且隨時作對地攻擊支援，滯空時間為40分鐘。

09:45（SNOW STORM）：在領空9-7上空作對空支援，滯空時間為40分鐘。

09:55（ANGEL WING）：在目標點GOLF強行降落（一定要用VLC2垂直升降飛機），並救出完成任務的隊員逃離戰區。

09:55（ARROW HEAD）：在領空8-6上空待機（一定要F231戰鬥攻擊機），並且隨時作對地攻擊支援，滯空時間為40分鐘。

10:05（THUNDER CLAP）：在領空8-6上空作對空支援，滯空時間為40分鐘。

新作戰方案——

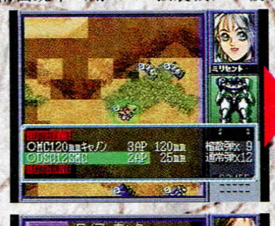
只是看到上面的作戰方案便已非常頭痛，不如改改佢仲好啦！

（HORNET STING、SNOW STORM、ANGEL WING、THUNDER CLAP、METRO STRIKE、EAGLE CLAW、BLUE WOLF及ARROW HEAD作戰方案不變。）

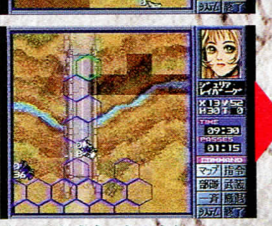
09:05（GRAY HOUND）：由西南／正南面跳傘（用C559運輸機），在橋面設置炸藥（帶TX48高性能炸藥3個）。

09:05（SILVER FOX）：由西南／正南面跳傘（用AC17強襲機），援助攻擊。















可出擊機數——8（裝甲步兵）+5（空中部隊）+2（空中支援）=15

看到這樣的敵人數目，要一口氣「炸晒兩條橋簡直唔可能」，幸好在作戰目的中說過只摧毀其中一條也可，總算是「有D良心」，那不如集中火力攻陷位於南方的橋。另外，上文已說明了本版在任務完成後，是會放棄機體的，所以最好不要帶太多好用的武器及機種，如120mm滑鏜砲、X4+……等，還有最後一點，就是找3架機出來特別攜帶TX48高性能炸藥，但最好不要給X4R。

本版出場的機體反而最好多用105mm滑鏜砲，120mm的當然也可以用，但是千萬不要帶得過多，另外機關槍反可以帶多些也沒關係。

支援攻擊方面，特別出場的一隊可負責空中的支援（任由他們在上空激戰便可），餘下的一隊便負責地面支援攻擊。

出現敵人數目

敵人類別	初期機數	敵人增援機數
X4裝甲步兵	8	×
X4R裝甲索敵步兵	8	×
X4C裝甲強襲步兵	4	×
TS3裝甲步兵	8	×
TS3C裝甲強襲步兵	8	×
M58V主力戰車	2	×
M43W中型戰車	4	×
M3AA對空自走砲	20	×
HC11攻擊直升機	1	×
FK17C戰鬥攻擊機	×	4
AK9+戰鬥攻擊機	×	3

簡略作戰要點

1.兩隊跳傘部隊同時在此點跳傘，降落後便立刻用X4R索敵，並且將看見的敵人（M58V、M3AA×3、X4R）立刻殲滅掉，免留後患。

2.其中一X4R走進樹林中，並用「索敵」及「隱蔽」探查附近的敵人。

3.可走前少許，在斜坡上去探查橋頭附近的敵人。

4.將隊伍分成三組，並分別走至橋附近的樹林中，當然要附加「索敵」及「隱蔽」，另外附加特別技，立刻用「支援要請（12AP／6AP）」設定炸彈落於橋的正中心。

5.部份敵人會被引了過來進行戰事，在下一次自軍可攻擊前，支援機已掉了炸彈下來，令敵人傷了一段，此時可以乘機將橋上及對岸的敵人「掃清」，接下來便是衝上橋上，並在橋的上、中、下段（5、6、7）各設一個炸藥，放好後當然是要離開橋面。

6 & 7.由於是每一機帶一個炸藥，所以如果可以一起且一次過設置炸藥的話便是最好。有兩點是要留意的，其一就是裝設炸彈是需要用20AP／10AP的；其二就是一定要設置好三個炸藥才可炸斷橋的，缺一不能。

8.離開橋面後，便向任何一個方向逃走也可，大約2至3個TURN後，便會問是否要炸橋，那當然是要炸橋，橋被炸斷後，便可按「撤退」跳至下一版（亦可不按，理由請看註），而任務亦算完成。

（註：若是在炸掉橋後全軍被敵人殲滅的話，全員均可被救出；若是在炸掉橋後立刻按「撤退的話」，所有人便會變成「行方不明」，但是在下一版一定有某幾個人被找回。）

MISSION 4 —— MARTY MANTY

新增戰力——

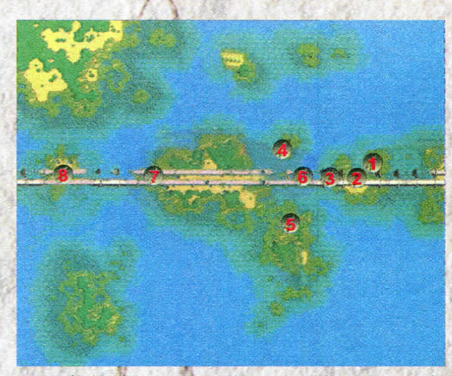
人物：フレデリカ・アイクマン、另加遊戲開始時所選出的餘下一角色
武器：M7A加輪砲、M7B名輪砲、M72 GRENADE、SC88 MULTI SENSOR、R320mm ROCKET、SX2 STAND PORT、35mm通常彈

原作戰方案——

10:25（ANGEL WING）：在領空7-6上空作對空支援（一定要F231戰鬥攻擊機），滯空時間為60分鐘。
10:50（CANNON BALL）：在領空6-7上空作對空支援（一定要F231戰鬥攻擊機），滯空時間為60分鐘。
10:50（CANDY STORE）：在6-8降下，隨時作對地面砲擊支援。
10:50（SUNNY SIDE UP）：在6-8降下，隨時作對地面砲擊支援。
10:50（SUGAR CANE）：在6-8降下，隨時作對地面砲擊支援。
10:50（SILVER FOX）：由北面侵入跳傘，直接與敵人交戰。
10:55（GRAY HOUND）：由東北面侵入跳傘，直接與敵人交戰。
11:00（METEOR STRIKE）：在領空8-7上空作對空支援（一定要F231戰鬥攻擊機），滯空時間為60分鐘。
11:00（BLUE WOLF）：在目標點CHARLEY作高高度跳傘（一定要用C559運輸機），直接與敵人交戰。
11:10（HORNET STING）：在領空7-8上空作對空支援（一定要F231戰鬥攻擊機），滯空時間為60分鐘。
11:20（EAGLE CLAW）：在領空6-6上空待機（一定要F231戰鬥攻擊機），並且隨時作對地攻擊支援，滯空時間為60分鐘。
11:30（SNOW STORM）：在領空8-8上空待機（一定要F231戰鬥攻擊機），並且隨時作對地攻擊支援，滯空時間為60分鐘。
11:40（ARROW HEAD）：在領空6-8上空待機（一定要F231戰鬥攻擊機），並且隨時作對地攻擊支援，滯空時間為60分鐘。
11:50（THUNDER CLAP）：在領空8-6上空待機（一定要F231戰鬥攻擊機），並且隨時作對地攻擊支援，滯空時間為60分鐘。

新作戰方案——

（SNOW STORM、THUNDER CLAP、CANNON BALL、THUNDER CLAP、BLUE WOLF及ARROW HEAD作戰方案不變。）
11:15（SILVER FOX）：由東面侵入跳傘（用C559運輸機），直接與敵人交戰。
11:15（GRAY HOUND）：由東面侵入跳傘（用AC17強襲機），直接與敵人交戰。
11:10（CANDY STORE）：在7-8降下，隨時作對地面砲擊支援。
11:10（SUNNY SIDE UP）：在7-6降下，隨時作對地面砲擊支援。
11:10（SUGAR CANE）：在6-7降下，隨時作對地面砲擊支援。
11:00（ANGEL WING）：在領空6-7上空作對空支援（F231戰鬥攻擊機），滯空時間為60分鐘。
11:30（METEOR STRIKE）：在領空7-8上空作對地支援（F231戰鬥攻擊機），滯空時間為60分鐘。
11:30（HORNET STING）：在領空8-7上空作對地支援（F231戰鬥攻擊機），滯空時間為60分鐘。
11:30（EAGLE CLAW）：在領空8-7上空作對地支援（F231戰鬥攻擊機），滯空時間為60分鐘。



可出擊機數——8（裝甲步兵）+3（空中部隊）+8（空中支援）+2（砲擊支援）=21

經過上一版的一役後，自軍雖損失慘重，但卻在今版補回一些機種及彈藥，總算是有些交代。

機種方面，本版最重要的是X4R，所以X4R可以出2架，另外他們手上最好是持有手提式MULTISENSOR，令索敵範圍增加少許。至於其他機方面，由於今版已獲得了補給，所以亦適宜用較重的武裝（即兩肩及雙手均持有武器），120mm、105mm、88mm、GRENADE……等亦最好拿上戰區過過癮。另外有一點要留意的，就是找一位對空能力強的隊員，而她的機上裝上多枚的對空武器（如：DRu35 MLC、DRu30 MLC、M7A加輪砲之類），皆因在開始戰鬥後不久，敵人的攻擊直升機便會出現，而且是兩架一起來，如果不盡快將他們擊落，敵人的砲擊隊及空中支援便有可能集中火力向自軍攻擊。













出現敵人數目

敵人類別	初期機數	敵人增援機數
X4裝甲步兵	4	×
X4R裝甲索敵步兵	8	×
XJ1裝甲步兵	4	×
M43W中型戰車	8	×
M3AA對空自走砲	16	×
M4ML自走導彈發射台	12	×
HC11攻擊直升機	2	2
AK9+戰鬥攻擊機	×	8

簡略作戰要點

1.運輸機飛至（1）後開始將隊員放下，在這個島上有一架敵人的對空戰車（M3AA對空自走砲），他的位置是「X:58 Y:28」，可以飛至他的兩格附近，然後放下一架隊員（X4R以外任何一架也可）在同一位置上，令他們進行白兵戰，由於敵人的對空戰車是絕對鬥不過裝甲步兵的，所以可說該小島一下子就被自軍佔領了。

2.在放下的同時，最好是將其中一架X4R放到天橋上，而於X4R後方的3至4格則放置已配備對空裝備的同伴，因為在不出5 TURN內，敵人的直升機隊便會來到，這樣做是可以多利用臨機射擊來盡快將敵直升機殲滅掉。

3.兩架直升機擊落後，便將隊伍分成三份，兩架位於橋的南方向左推進；兩至三架在橋上向左移動，其中一架一定要X4R；三架位於橋的北方向左推進。如看不明的話，可參巧附圖的位置或放置方法。

4.另留意位於西北方位的島，島上是有一敵人的X4R在駐守的，所以應用長距離砲火進行攻擊。

5.將島上（4）的敵人殲滅後，位於橋上的X4R宜暫時落落橋，並將位於西南方的島上的敵人在首次探索。索到他們後，由於自隊中沒有武器可攻擊到他們（因距離過遠），所以可利用一下支援攻擊。

6.將島上敵人消滅後，便每次1至2格，並且以移動後立刻索敵的方式向左方推進，當每一次看到敵人時，便集中火力將其打掉，特別是敵人的X4R便更加要盡快打掉，否則會後患無窮。

7.來到此處時，可索到的敵人便會有很多，而且敵人的導彈戰車大多暱藏於島上兩條橋的中間，不容易查覺到，所以可多利用支援部隊將敵人掃出來。

8.一邊前進，一邊將島上的敵人掃清，最要留意的是敵人的X4R、X4及XJ1。

9.最後便是過橋並將島上的4架M3AA對空戰車消滅，之後從指令表中選「狀況確認（0 AP）」，當看到如圖中的句字時，再按下「撤退」，整個任務便算完成，可以過版喇！



機密文件——餘下版面的敵人資料

MISSION 5——STORM OUT

新增戰力——

人物：フェイス・スモーレット

武器：X4RR裝甲索敵步兵、M115 GRENADE、Mk51炸彈、DM2 DECORY、35mm高速彈

出現敵人數目（總敵數：128）

敵人類別	初期機數	敵人增援機數
M58V主力戰車	24	16
M43W中型戰車	24	16
M3AA對空自走砲	8	4
M4ML自走導彈發射台	8	4
M21C步兵戰鬥車	8	4
M2SC裝甲偵察車	8	4

MISSION 6——OCTOPUS HANDING

新增戰力——

人物：マーク・ピアスン

武器：M63 GRENADE、R25 ROCKET、DRu25AGM、G63F手榴彈、G63S煙帶彈

出現敵人數目（總敵數：102）

敵人類別	初期機數	敵人增援機數
X4R裝甲索敵步兵	×	3
XJ1裝甲步兵	×	8
XJ1R裝甲索敵步兵	×	2
XJ1A裝甲強襲步兵	×	8
M43W中型戰車	×	5
M3AA對空自走砲	×	4
M21C步兵戰鬥車	×	29
M2SC裝甲偵察車	×	29
M150運輸車	6	×
AK9+戰鬥攻擊機	×	8

MISSION 7——JENKA

新增戰力——

武器：X4S裝甲步兵、P-9RS ASSAULT RIFLE、P-9SL ASSAULT RIFLE、Mk25炸彈、VP1 MULTI SENSOR、SCR2 PROBE、20mmP9通常彈、Mk6兩用彈頭

出現敵人數目（總敵數：58）

敵人類別	初期機數	敵人增援機數
TS3裝甲步兵	42	×
M21C步兵戰鬥車	4	×
M150運輸車	8	×
HC11攻擊直升機	2	×
FK17C戰鬥攻擊機	×	2

MISSION 8——MANDARIAN CAFE

新增戰力——

武器：LC40mm LINEAR CANNON、20mmP9高速彈、40mm高速彈

出現敵人數目（總敵數：214）

敵人類別	初期機數	敵人增援機數
X4裝甲步兵	16	16
X4R裝甲索敵步兵	8	12
X4C裝甲強襲步兵	8	8
TS3裝甲步兵	×	10
TS3C裝甲強襲步兵	×	9
XJ1裝甲步兵	×	12
M58V主力戰車	×	24
M43W中型戰車	4	32
M3AA對空自走砲	2	4
M4ML自走導彈發射台	4	12
M21C步兵戰鬥車	4	8
M2SC裝甲偵察車	2	4
HC11攻擊直升機	×	8
AK9+戰鬥攻擊機	×	5
FK17C戰鬥攻擊機	×	2

MISSION 9——WARM HALL

出現敵人數目（總敵數：48）

（本版敵人無增援）

敵人類別	初期機數
XJ1裝甲步兵	8
XJ1R裝甲索敵步兵	2
XJ1C裝甲強襲步兵	6
M43W中型戰車	4
M3AA對空自走砲	8
M4ML自走導彈發射台	4
M21C步兵戰鬥車	8
M2SC裝甲偵察車	8

MISSION 10——DEEP SPIRAL

出現敵人數目（總敵數：120）

（本版敵人無增援）

敵人類別	初期機數
XJ1裝甲步兵	45
XJ1R裝甲索敵步兵	15
XJ1C裝甲強襲步兵	30
M58V主力戰車	30

人物介紹

ハーディ・ニューランド
「CV：玉川紗己子」
DoLLS 最高指揮官——初期的作戰立案就是由她來設定。



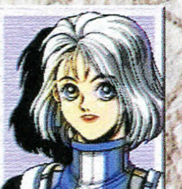
POWER LOADER 駕駛員

ヤオ・フェイルン「CV：三石琴乃」



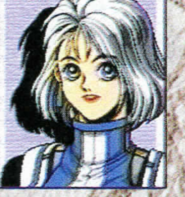
所屬及官階：海軍/ 中佐
AP：31
攻擊力補正值：3（對地）、6（對空）、7（白兵）
防禦力補正值：7
技能：○（索敵）、×（工兵）、○（通信）、×（隱蔽）

ミリセント・エヴァンス「CV：桑島法子」



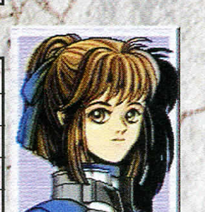
所屬及官階：防空軍/ 准尉
AP：30
攻擊力補正值：7（對地）、7（對空）、5（白兵）
防禦力補正值：6
技能：○（索敵）、○（工兵）、○（通信）、○（隱蔽）

エイミー・バーシング「CV：氷上恭子」



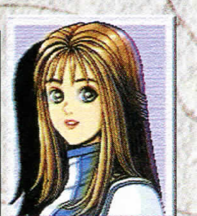
所屬及官階：陸軍/ 大佐
AP：30
攻擊力補正值：7（對地）、7（對空）、6（白兵）
防禦力補正值：5
技能：×（索敵）、○（工兵）、×（通信）、○（隱蔽）

アヤセ・ミノル「CV：菊池志穂」



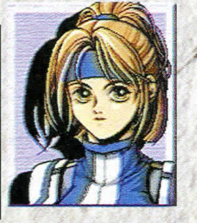
所屬及官階：陸軍/ 中尉
AP：28
攻擊力補正值：4（對地）、4（對空）、4（白兵）
防禦力補正值：2
技能：×（索敵）、×（工兵）、×（通信）、×（隱蔽）

フレデリカ・アイクマン「CV：藤巻恵理子」



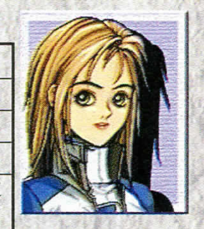
所屬及官階：海兵隊/ 少尉
AP：26
攻擊力補正值：4（對地）、6（對空）、2（白兵）
防禦力補正值：7
技能：○（索敵）、×（工兵）、○（通信）、×（隱蔽）

フェイス・スモーレット「CV：篠原恵美」



所屬及官階：陸軍/ 少尉
AP：29
攻擊力補正值：4（對地）、5（對空）、6（白兵）
防禦力補正值：4
技能：×（索敵）、○（工兵）、×（通信）、×（隱蔽）

マーク・ピアスン「CV：富沢美智恵」



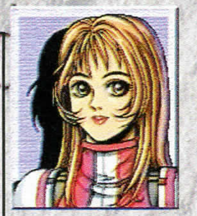
所屬及官階：海兵隊/ 少尉
AP：28
攻擊力補正值：6（對地）、5（對空）、5（白兵）
防禦力補正值：5
技能：×（索敵）、×（工兵）、○（通信）、○（隱蔽）

タカス・ナミ「CV：白鳥由里」



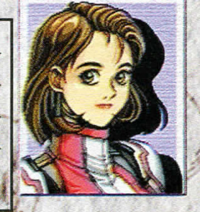
所屬及官階：陸軍/ 中佐
AP：31
攻擊力補正值：5（對地）、7（對空）、4（白兵）
防禦力補正值：6
技能：○（索敵）、×（工兵）、○（通信）、○（隱蔽）

ジュリア・レイバーグ「CV：山本真奈美」



所屬及官階：陸軍/ 少佐
AP：30
攻擊力補正值：7（對地）、8（對空）、6（白兵）
防禦力補正值：6
技能：○（索敵）、×（工兵）、×（通信）、×（隱蔽）

ファン・クァンメイ「CV：久川綾」



所屬及官階：海兵隊/ 中佐
AP：30
攻擊力補正值：7（對地）、6（對空）、2（白兵）
防禦力補正值：6
技能：×（索敵）、○（工兵）、○（通信）、○（隱蔽）

マフィル・ハティ「CV：八木田真樹」

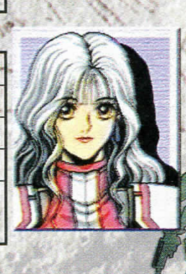


所屬及官階：陸軍/ 中尉
AP：30
攻擊力補正值：-1（對地）、0（對空）、6（白兵）
防禦力補正值：6
技能：○（索敵）、○（工兵）、×（通信）、×（隱蔽）

アリス・ノックス「CV：岩男潤子」

所屬及官階：防空軍/ 大尉
AP：29
攻擊力補正值：7（對地）、6（對空）、7（白兵）
防禦力補正值：5
技能：×（索敵）、×（工兵）、×（通信）、○（隱蔽）

セルマ・シェーレ「CV：野上ゆかな」



所屬及官階：海軍/ 大尉
AP：29
攻擊力補正值：7（對地）、5（對空）、7（白兵）
防禦力補正值：6
技能：×（索敵）、×（工兵）、×（通信）、○（隱蔽）

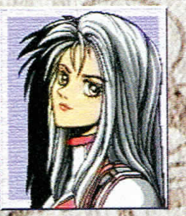
ライザ・モリーナ「CV：豊嶋真千子」

所屬及官階：海兵隊/ 中尉
AP：29
攻擊力補正值：6（對地）、6（對空）、-1（白兵）
防禦力補正值：7
技能：×（索敵）、○（工兵）、○（通信）、○（隱蔽）



アニタ・シェフィールド「CV：冬馬由美」

所屬及官階：陸軍/ 少尉
AP：29
攻擊力補正值：2（對地）、6（對空）、6（白兵）
防禦力補正值：3
技能：×（索敵）、○（工兵）、×（通信）、×（隱蔽）



マーガレット・シュナイダ「CV：渕崎ゆり子」

所屬及官階：陸軍/ 准尉
AP：28
攻擊力補正值：6（對地）、5（對空）、1（白兵）
防禦力補正值：2
技能：○（索敵）、○（工兵）、○（通信）、×（隱蔽）



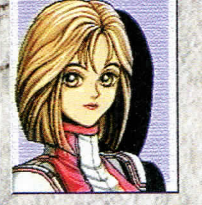
エリィ・スノウ「CV：丹下櫻」

所屬及官階：陸軍/ 特務軍曹
AP：27
攻擊力補正值：4（對地）、6（對空）、2（白兵）
防禦力補正值：6
技能：×（索敵）、×（工兵）、×（通信）、○（隱蔽）



ミチコ・ネイテル「CV：豊口めぐみ」

所屬及官階：陸軍/ 特務軍曹
AP：29
攻擊力補正值：3（對地）、3（對空）、3（白兵）
防禦力補正值：6
技能：○（索敵）、×（工兵）、×（通信）、×（隱蔽）



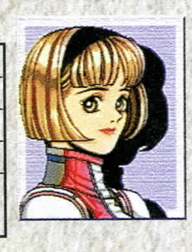
コウライ・ミキ「CV：根谷美智子」

所屬及官階：陸軍/ 特務軍曹
AP：30
攻擊力補正值：6（對地）、6（對空）、1（白兵）
防禦力補正值：4
技能：×（索敵）、×（工兵）、×（通信）、×（隱蔽）



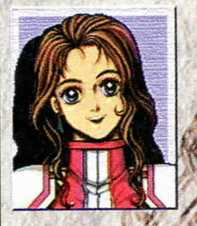
ジュリィ・レイバーグ「CV：笠原留美」

所屬及官階：防空軍/ 曹長
AP：31
攻擊力補正值：6（對地）、0（對空）、6（白兵）
防禦力補正值：2
技能：×（索敵）、×（工兵）、×（通信）、×（隱蔽）



ハンナ・ウィンクラー「CV：吉田愛理」

所屬及官階：海軍/ 曹長
AP：26
攻擊力補正值：3（對地）、1（對空）、6（白兵）
防禦力補正值：3
技能：○（索敵）、×（工兵）、×（通信）、×（隱蔽）



支援機行員

エリオラ・イグナチェフ「CV：折笠愛」

所屬及官階：防空軍/ 中佐
AP：30
攻擊力補正值：2（對地）、6（對空）、7（白兵）
防禦力補正值：2
技能：○（索敵）、×（工兵）、○（通信）、×（隱蔽）



セシル・フェリクス「CV：岡本麻弥」

所屬及官階：海軍/ 少佐
AP：31
攻擊力補正值：6（對地）、7（對空）、6（白兵）
防禦力補正值：7
技能：×（索敵）、×（工兵）、○（通信）、×（隱蔽）



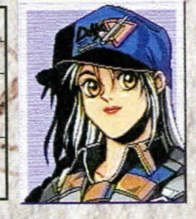
マリー・エンコル「CV：今井由香」

所屬及官階：防空軍/ 中尉
AP：29
攻擊力補正值：6（對地）、5（對空）、7（白兵）
防禦力補正值：6
技能：×（索敵）、×（工兵）、○（通信）、×（隱蔽）



リサ・キム「CV：天野由梨」

所屬及官階：海軍/ 大尉
AP：28
攻擊力補正值：7（對地）、6（對空）、6（白兵）
防禦力補正值：5
技能：×（索敵）、×（工兵）、○（通信）、×（隱蔽）



メリサ・ラザフォード「CV：池澤春菜」

所屬及官階：防空軍/ 中尉
AP：26
攻擊力補正值：1（對地）、5（對空）、6（白兵）
防禦力補正值：7
技能：×（索敵）、×（工兵）、○（通信）、×（隱蔽）



POWER DOLLS 兵器圖鑑

柯姆尼軍

POWER LOADER

X4裝甲步兵
防禦力：40（對地）、40（對空）、50（白兵）
索敵能力：4（距離）、1（貫通力）
後備裝備倉數目：4
機動力：AP110%



X4C裝甲強襲步兵
防禦力：50（對地）、55（對空）、72（白兵）
索敵能力：2（距離）、1（貫通力）
後備裝備倉數目：4（兩肩不能裝備武器）
機動力：AP120%



X4R裝甲索敵步兵
防禦力：30（對地）、25（對空）、40（白兵）
索敵能力：10（距離）、3（貫通力）
後備裝備倉數目：4（左肩不能裝備武器）
機動力：AP130%



X4+裝甲步兵
防禦力：50（對地）、50（對空）、58（白兵）
索敵能力：4（距離）、1（貫通力）
後備裝備倉數目：6
機動力：AP120%



X4+C裝甲強襲步兵
防禦力：60（對地）、65（對空）、84（白兵）
索敵能力：2（距離）、1（貫通力）
後備裝備倉數目：6（兩肩不能裝備武器）
機動力：AP120%



X4RR裝甲索敵步兵
防禦力：30（對地）、30（對空）、32（白兵）
索敵能力：18（距離）、4（貫通力）
後備裝備倉數目：2（兩肩不能裝備武器）
機動力：AP130%



X4S裝甲步兵
防禦力：70（對地）、70（對空）、96（白兵）
索敵能力：2（距離）、1（貫通力）
後備裝備倉數目：6
機動力：AP130%



支援武器

F231戰鬥攻擊機
防禦力：70（對地）、70（對空）、60（白兵）
索敵能力：6（距離）、2（貫通力）
武器倉數目：6
機動力：AP120%



AC17強襲機
防禦力：80（對地）、60（對空）、20（白兵）
索敵能力：6（距離）、2（貫通力）
武器倉數目：2
機動力：AP100%



C559運輸機
防禦力：5（對地）、15（對空）、5（白兵）
索敵能力：6（距離）、2（貫通力）
武器倉數目：0
機動力：AP100%



VLC2垂直升降飛機
防禦力：18（對地）、22（對空）、12（白兵）
索敵能力：6（距離）、2（貫通力）
武器倉數目：0
機動力：AP100%



M151自走砲
防禦力：15（對地）、30（對空）、10（白兵）
索敵能力：5（距離）、2（貫通力）
武器倉數目：3
機動力：AP100%





柯姆尼軍手持武器

MACHINE GUN——機關槍

(全部「可以」換彈倉)

武器名	所用彈藥	射程	彈量	攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地準確度	對地攻擊力	對空準確度	對空攻擊力
DSG10SMG	25mm 普通彈	6	12	D1	1	2	65%	27	50%	20
DSG11SMG	25mm 普通彈	7	12	D1	1	2	60%	29	45%	22
DSG12SMG	25mm 普通彈	8	12	D1	1	2	65%	31	50%	24

ASSAULT RIFLE

(全部「可以」換彈倉)

武器名	所用彈藥	射程	彈量	攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地準確度	對地攻擊力	對空準確度	對空攻擊力	備註
ARX1	20mm 普通彈	11	18	D0	1	3	85%	23	63%	25	×
ARX2	20mm 普通彈	12	18	D0	1	3	80%	25	60%	27	×
ARX2SL	20mm 普通彈	11	18	D0	1	2	75%	25	57%	27	×
P-9RS	20mm 普通彈	13	18	D0	1	3	90%	27	66%	30	X4S專用
P-9RS	20mmP9 普通彈	14	15	D0	1	3	90%	29	66%	34	X4S專用
P-9RS	20mmP9 高速彈	14	15	D0	1	3	90%	31	66%	38	X4S專用
P-9SL	20mm 普通彈	12	18	D0	1	2	85%	27	63%	30	X4S專用
P-9SL	20mmP9 普通彈	13	15	D0	1	2	85%	29	63%	34	X4S專用
P-9SL	20mmP9 高速彈	13	15	D0	1	2	85%	31	63%	38	X4S專用

GRENADE——榴彈砲

(全部「可以」換彈倉)

武器名	所用彈藥	射程	彈量	攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地攻擊力	備註
M51 GRENADE	G50F手榴彈	7	6	R1	1	3	40	×
M51 GRENADE	G50S煙幕彈	7	6	R1	1	3	0	×
M61 GRENADE	G50F手榴彈	7	6	R1	1	3	50	×
M61 GRENADE	G50S煙幕彈	7	6	R1	1	3	10	×
M62 GRENADE	G62F手榴彈	8	5	R1	1	4	60	×
M62 GRENADE	G62S煙幕彈	8	5	R1	1	4	0	×
M63 GRENADE	G63F手榴彈	9	7	R1	1	2	70	索敵機不能裝備
M63 GRENADE	G63S煙幕彈	9	7	R1	1	2	0	索敵機不能裝備

GATLING GUN——加輪砲

(全部「可以」換彈倉)

武器名	所用彈藥	射程	彈量	攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地準確度	對地攻擊力	對空準確度	對空攻擊力	備註
M6A GATLING砲	30mm 普通彈	7	8	D1	2	3	70%	30	80%	30	×
M7A GATLING砲	30mm 普通彈	8	8	D1	2	3	70%	33	80%	33	索敵機不能裝備
M7A GATLING砲	30mm 高速彈	8	8	D1	2	3	70%	35	80%	35	索敵機不能裝備

MULTISENSOR——手提索敵系統

武器名	所用彈藥	攻擊類型	AP負荷	索敵距離	索敵貫通力	備註
SC55 MULTISENSOR	RNLD SYSTEM 550	S0	1	1	1	X4S不能裝備
SC55MkII MULTISENSOR	RNLD SYSTEM 552	S0	1	2	2	X4S不能裝備
SC88 MULTISENSOR	RNLD SYSTEM 880	S0	2	3	3	X4S不能裝備

柯姆妮軍肩武器

GATLING GUN——加輪砲

(全部「可以」換彈倉)

武器名	所用彈藥	射程	彈量	攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地準確度	對地攻擊力	對空準確度	對空攻擊力
M6B GATLING砲	30mm 普通彈	8	8	D1	2	3	73%	35	85%	35
M7B GATLING砲	30mm 普通彈	10	8	D1	2	3	73%	38	85%	38
M7B GATLING砲	30mm 高速彈	10	8	D1	2	3	73%	40	85%	40

ROCKET——火箭砲

(全部「可以」換彈倉)

武器名	所用彈藥	射程	彈量	攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地攻擊力
R20 ROCKET	2in ROCKET 彈	14	10	R1	3	3	30
R25 ROCKET	2.5in ROCKET 彈	14	8	R2	3	3	40

CANNON——滑鏜砲

(全部「可以」換彈倉)

武器名	所用彈藥	射程	彈量	攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地準確度	對地攻擊力	對空準確度	對空攻擊力
MC105mm CANNON	105mm 榴散彈	12	11	D0	3	2	90%	55	×	×
MC105mm CANNON	105mm 徹甲彈	12	11	D0	3	2	90%	65	×	×
MC105mm CANNON	105mm 煙幕彈	12	11	D0	3	2	90%	0	×	×
MC120mm CANNON	120mm 榴散彈	14	9	D0	3	3	87%	60	×	×
MC120mm CANNON	120mm 徹甲彈	14	9	D0	3	3	87%	70	×	×
MC120mm CANNON	120mm 煙幕彈	14	9	D0	3	3	87%	0	×	×
MC88mm 速射砲	88mm 榴散彈	12	8	D0	4	4	82%	40	30%	15
MC88mm 速射砲	88mm 徹甲彈	12	8	D0	4	4	82%	80	30%	0
MC88mm 速射砲	105mm 煙幕彈	12	8	D0	4	4	82%	0	30%	0
MC40mm LINEAR CANNON	40mm 高速彈	12	15	D1	3	3	92%	80	60%	30

MISSILE——導彈

(全部「可以」換彈倉)

武器名	所用彈藥	射程	彈量	攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地準確度	對地攻擊力	對空準確度	對空攻擊力	備註
DRu15ATM	Mk2 對戰車彈頭	16	6	M0	4	2	99%	78	×	×	×
DRu20ATM	Mk2 對戰車彈頭	16	12	M0	7	2	99%	78	×	×	×
DRu25ATM	Mk3 對戰車彈頭	16	4	M0	4	3	99%	85	×	×	×
DRu30MLC	Mk8 對戰車彈頭	20	3	M0	5	4	99%	85	60%	0	索敵機不能裝備
DRu30MLC	Mk8 對空彈頭	20	3	M0	5	4	99%	0	60%	60	索敵機不能裝備
DRu35MLC	Mk6 對戰車彈頭	18	2	M0	7	5	99%	98	85%	0	索敵機不能裝備
DRu35MLC	Mk6 對空彈頭	24	2	M0	7	5	99%	0	85%	90	索敵機不能裝備
DRu35MLC	Mk6 兩用彈頭	24	2	M0	7	5	99%	90	85%	75	索敵機不能裝備

GRENADE——榴彈砲

武器名	所用彈藥	射程	彈量	攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地攻擊力	彈倉交換
M71 GRENADE	G55F手榴彈	7	6	D1	5	1	90	○
M71 GRENADE	G55S煙幕彈	7	12	D1	4	1	0	○
M72 GRENADE	G55F手榴彈	9	6	D1	6	1	99	○
M72 GRENADE	G55S煙幕彈	9	12	D1	5	1	9	○
M114 GRENADE	G56F手榴彈	6	5	R2	3	1	50	×
M114 GRENADE	G56S煙幕彈	6	10	R2	2	1	0	×
M115 GRENADE	G56F手榴彈	8	5	R2	3	1	60	×
M115 GRENADE	G56S煙幕彈	8	10	R2	2	1	10	×

SENSOR——索敵系統

武器名	所用彈藥	攻擊類型	AP負荷	索敵距離	索敵貫通力	備註
VP1 MULTISENSOR	YMH UNIT 1／VA	S0	2	16	15	X4S專用

特別備用裝備

武器名	彈量	AP負荷	AP消費	對地攻擊力	對空攻擊力	索敵距離	索敵貫通力	備註
DD1手榴彈	2	1	3	80	×	×	×	×
DD2手榴彈	2	1	3	90	×	×	×	×
DS1煙幕彈	2	1	2	×	×	×	×	×
DS2煙幕彈	3	1	2	×	×	×	×	×
SCR1 PROBE	2	1	3	×	×	6	2	短時間索敵用（プローブ）
SCR2 PROBE	2	1	3	×	×	8	3	短時間索敵用
MT32 MULTISENSOR	3	1	1	×	×	8	4	短時間索敵用
SC33 MULTISENSOR	3	1	1	×	×	14	2	短時間索敵用
SX1 STAND PORT	2	1	1	×	×	×	×	敵人白兵戰能力下降（スタンポッド）
SX2 STAND PORT	4	1	1	×	×	×	×	敵人白兵戰能力下降
DM1 DECORY	3	1	×	×	×	×	×	回避敵導彈攻擊（デコイ）
TX48高性能炸藥	1	1	20	95	×	×	×	放置地點六格內中招

支援武器

ROCKET——火箭砲

武器名	彈頭類別	射程	彈量	攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地攻擊力
R250mm ROCKET	火箭砲	21	4	R3	5	6	75
R250mm ROCKET	煙幕彈	21	8	R3	5	6	×
R320mm ROCKET	火箭砲	36	6	R3	5	6	85
R320mm ROCKET	煙幕彈	36	15	R3	5	6	×
R400mm ROCKET	火箭砲	45	8	R3	5	6	95
R400mm ROCKET	煙幕彈	45	10	R3	5	6	×

MISSILE——導彈（空對空、空對地、地對地）

武器名	彈頭類別	射程	彈量	攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地準確度	對地攻擊力	對空準確度	對空攻擊力
GAM3AAM	Mk9 對空彈頭	43	2	M0	5	6	×	×	65%	65
AIM9C長距離AAM	Mk9 對空彈頭	49	1	M0	6	6	×	×	60%	70
AIM7B中距離AAM	Mk7 對空彈頭	41	1	M0	5	4	×	×	75%	60
AIM4G短距離AAM	Mk7 對空彈頭	15	2	M0	3	2	×	×	50%	50
ARCL50mm ROCKET	對地火箭砲	30	2	R1	4	4	×	60	×	×
ARCL60mm ROCKET	對地火箭砲	35	2	R2	5	4	×	70	×	×
DRu18AGM	Mk5 對戰車彈頭	43	2	M0	4	4	99%	90	×	×
DRu19AGM	Mk6 對戰車彈頭	45	2	M0	5	4	99%	98	×	×

BOMB——炸彈

武器名	彈頭類別	射程	彈量	攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地攻擊力
Mk20 爆彈	200kg 炸彈	8	1	R3	3	4	78
Mk21 爆彈	200kg 炸彈	10	1	R3	3	4	75
Mk25 爆彈	250kg 炸彈	15	1	R2	5	4	85
Mk26 爆彈	250kg 炸彈	20	1	R2	5	4	88
Mk50 爆彈	500kg 炸彈	10	1	R2	7	4	95
Mk51 爆彈	500kg 炸彈	12	1	R2	7	4	98

茲亞斯軍武器

由於茲亞斯軍的105mm 及120mm 滑鏜砲性能是一樣，因此不再作介紹。

武器名	所用彈藥	射程	彈量	攻擊類型	AP負荷	AP消費	對地準確度	對地攻擊力	對空準確度	對空攻擊力	索敵距離	索敵貫通力
MA4 CHAINGUN	20mm 普通彈	9	18	D1	1	3	88%	25	50%	17	×	×
MA3 MACHINE GUN	12.7mm 普通彈	4	30	D1	1	2	85%	5	30%	3	×	×
MA5 GATLING 砲	30mm 普通彈	8	8	D1	3	4	85%	33	82%	32	×	×
XMA7 ASSAULT RIFLE	20mm 普通彈	9	18	D0	1	3	93%	23	32%	16	×	×
XMA9 MACHINE GUN	25mm 普通彈	6	12	D1	1	2	82%	32	48%	20	×	×
MM30 對地MISSILE	DX30對戰車彈頭	10	6	M0	3	4	99%	65	×	×	×	×
MM40 對地MISSILE	DX40對戰車彈頭	4	12	M0	4	5	99%	80	×	×	×	×
MD22 GRENADE	M22手榴彈	6	6	R1	2	3	×	45	×	×	×	×
MD23 GRENADE	M22煙幕彈	8	10	R1	2	1	×	×	×	×	×	×
MR51 ROCKET	25mm 火箭砲	12	8	R1	3	4	×	28	×	×	×	×
MR200 mm ROCKET	200mm 火箭砲	20	4	R3	5	×	×	65	×	×	×	×
MR400 mm ROCKET	400mm 火箭砲	40	8	R1	5	×	×	90	×	×	×	×
MM50AAM	SX50 對空彈頭	40	2	M0	5	×	×	×	50%	60	×	×
AMM25 長距離AAM	SX25 對空彈頭	40	1	M0	6	×	×	×	55%	70	×	×
AMM23 中距離AAM	SX23 對空彈頭	20	1	M0	5	×	×	×	70%	60	×	×
AMM21 中距離AAM	SX21 對空彈頭	10	2	M0	3	×	×	×	45%	50	×	×
AMR55 mm ROCKET	55mm 火箭砲	30	2	R1	5	10	×	65	×	×	×	×
AMX2空對地MISSILE	DX50對戰車彈頭	35	2	M0	4	×	99%	90	×	×	×	×
AMB25 爆彈	250kg 爆彈	6	1	R2	3	×	×	80	×	×	×	×
AMB50 爆彈	500kg 爆彈	6	1	R1	7	×	×	90	×	×	×	×
HMR55 mm ROCKET	55mm 火箭砲	20	2	D2	5	12	×	45	×	×	×	×
MS70 MULTISENSOR	YAGY TYPE70	0	0	S0	1	×	×	×	×	×	2	1

豆知識——D? M? R?究竟是甚麼？

攻擊類型中的D、R、M、S是各有特別的意思，現在就解釋一下。

D=直接攻擊武器

——D0：可攻擊單一敵人的武器，可作精密射擊。

——D1：攻擊目標與周圍六格內的敵人會一同被攻擊

R=間接攻擊武器／ 可攻擊目標位於兩格以上的敵人

——R1：攻擊目標與周圍六格內的敵人

——R2：攻擊目標與周圍十二格內的敵人

——R3：攻擊目標與周圍十八格內的敵人

M=導彈系／ 攻擊於索敵範圍內而目標位於六格以上的敵人，可是會有被直接武器反擊落的可能。

S=補助裝備／ 令機體能力增加或作戰上的必需品

反正是說開武器，最後不如向各位介紹各武器對各敵人類別的效果——

符號意思

命中率——

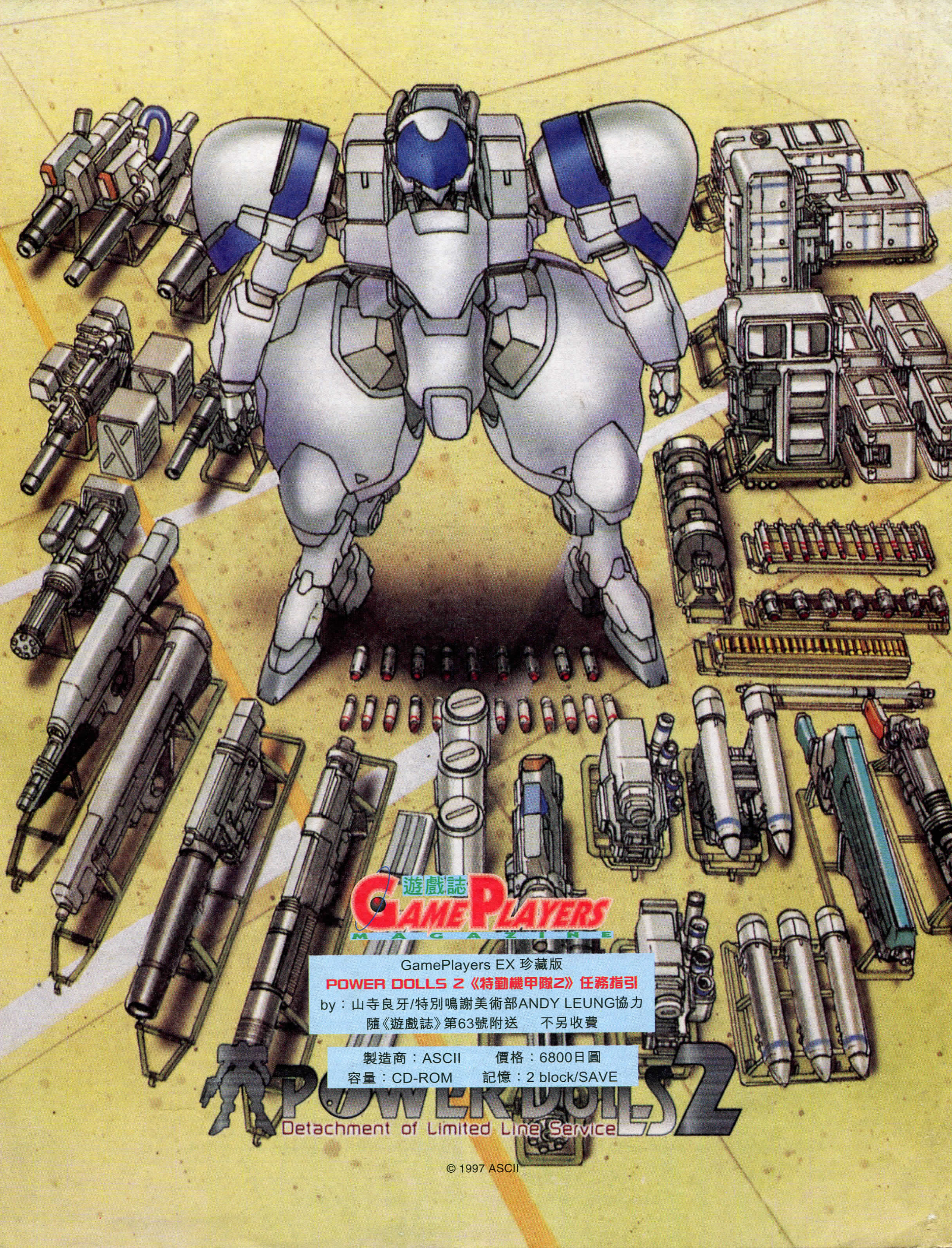
—=無效、×=極難命中、△=低命中率、○=一般、□=高命中率、$=命中率達98%

威力——

—=無效、×=極低損傷、△=輕度損傷、○=一般、□=重傷、？=不能確定（因敵人的裝備而定）

武器＼敵人類別	裝甲步兵	裝甲車輛	軟裝甲車輛	飛機	直升機
炸彈-命中率	□	$	$	—	—
炸彈-威力	？	？	？	—	—
手榴彈-命中率	□	$	$	—	—
手榴彈-威力	？	？	？	—	—
火箭砲-命中率	□	$	$	—	—
火箭砲-威力	？	？	？	—	—
榴散彈-命中率	△	○	○	○	○
榴散彈-威力	○	×	□	○	○
通常彈-命中率	○	$	$	○	○
通常彈-威力	○	×	○	○	○
高速彈-命中率	○	$	$	○	○
高速彈-威力	○	○	□	○	○
徹甲彈-命中率	×	○	○	○	×
徹甲彈-威力	△	□	□	○	○
導彈-命中率	○	$	$	○	○
導彈-威力	○	□	□	○	□

■■■■特勤機甲隊 Power Dolls 2——任務指引——完■■■■


遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
GamePlayers EX 珍藏版
POWER DOLLS 2《特勤機甲隊2》任務指引
by：山寺良牙/特別鳴謝美術部ANDY LEUNG協力
隨《遊戲誌》第63號附送　不另收費
製造商：ASCII　價格：6800日圓
容量：CD-ROM　記憶：2 block/SAVE
POWER DOLLS 2
Detachment of Limited Line Service
© 1997 ASCII